

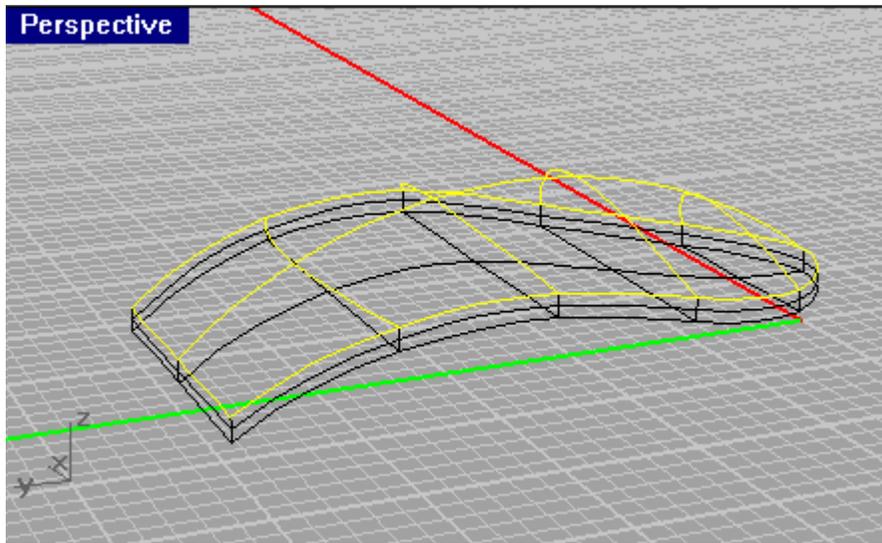
- 基本操作環境設定
- 回教學首頁

滑鼠上部曲面的建立二

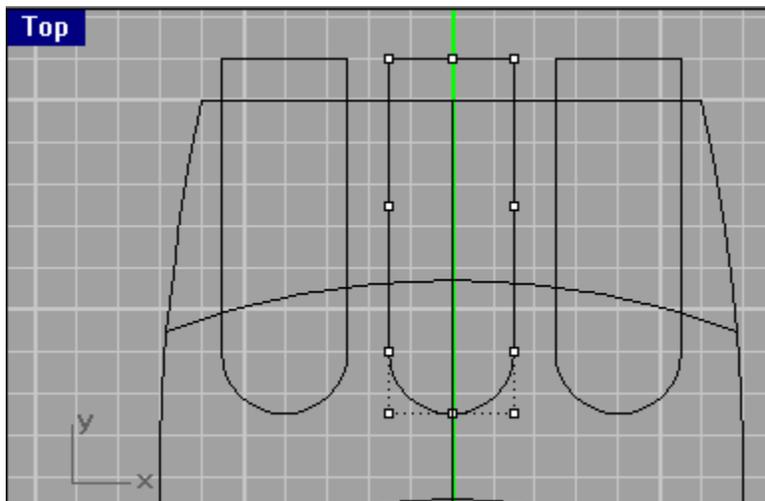
- 正面基本外型線條的繪製
- 滑鼠上部曲面的建立一
- 滑鼠上部曲面的建立二
- 滑鼠上部曲面的建立三
- 滑鼠底部曲面外型繪製



執行 , 點選上部曲面, 將上面曲面分離出來, 如下圖。



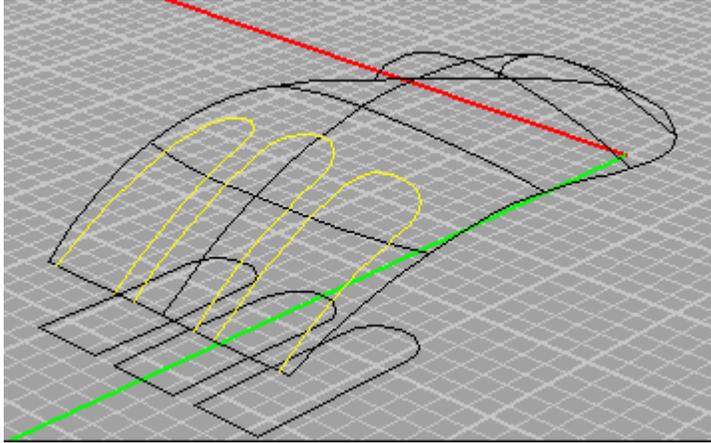
在 Top 視窗, 使用  和  完成如下中間曲線, 左右各 copy  一, 如下圖。



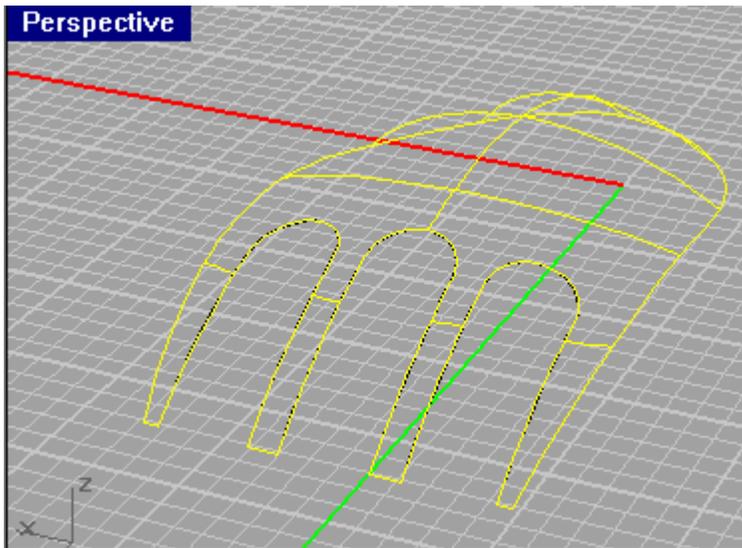
點選三個曲線再執行 ，命令列出現 **Command: Project**，再點選上曲面按右

Select surfaces or polysurfaces to project onto:

鍵。將曲線鏡射到曲面上，如下圖。



執行 **Split**，先點曲面再點三條曲線按右鍵，刪除分離出來的曲面，如下圖。



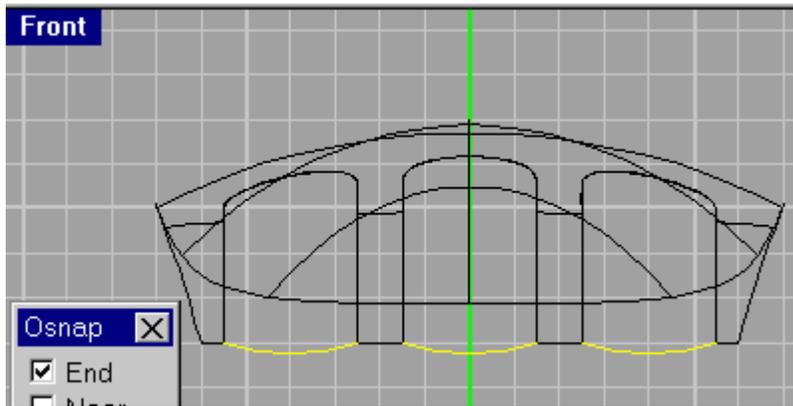
技巧：

如果各位覺得這樣做麻煩的話，也可以直接以這三條曲線對上方的曲面做分離 **Split** 的動作，不必非得先做



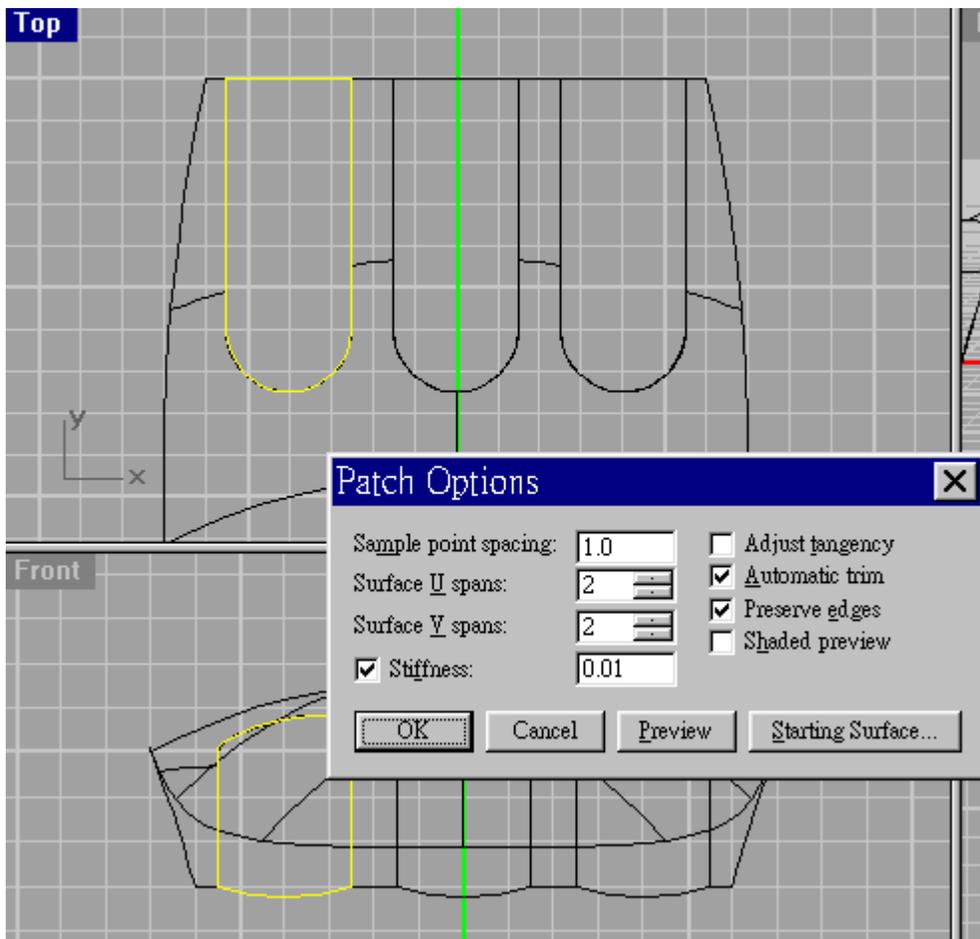
再做 **Split** 不可，各位可以試著做做看。

在 Front 視窗點選 ，配合鎖端點的功能，在按鍵尾端加上一條曲線，copy 二條完成，如下圖。



執行 **Surface - Patch** ，選取曲面邊界以及前端曲線後按右鍵，出現 Patch 對話框，設定成下圖按 OK 離開。

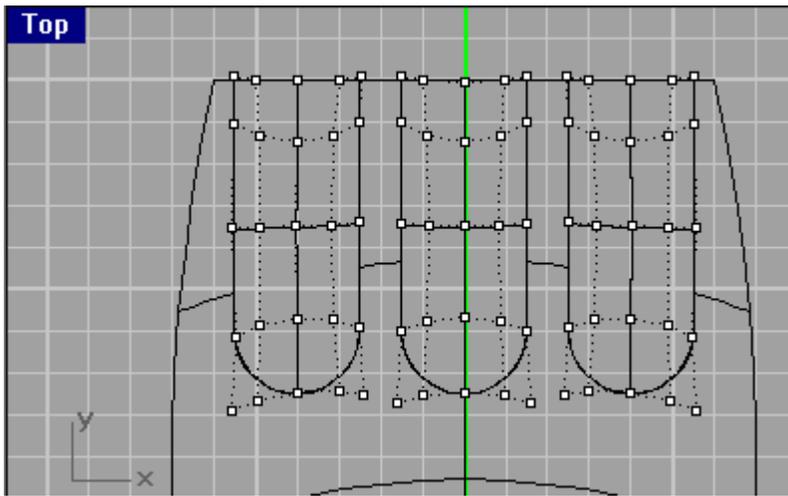
圖 驟再完成其它二個，如下圖。



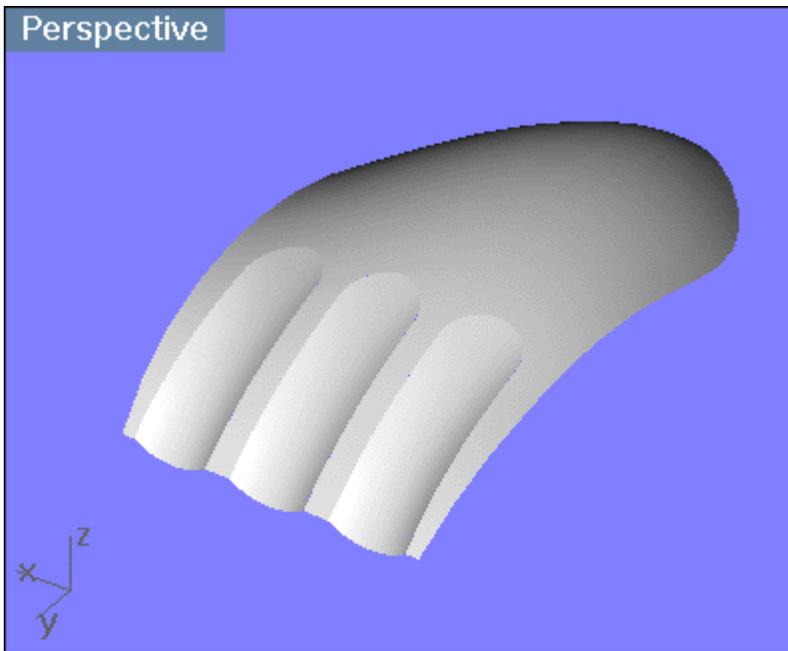
Shrink Trimmed Surface 圖示位置



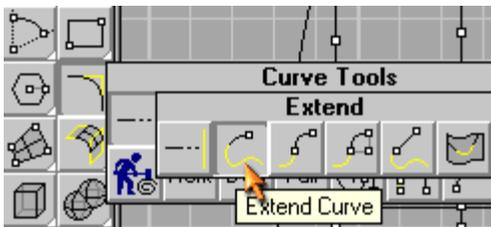
點選三個曲面按 F10 打開控制點，點選 **Surface - Edit Tools - Shrink Trimmed Surface**  再點選三個曲面按右鍵，將控制點縮小於修剪曲面下，如下圖。



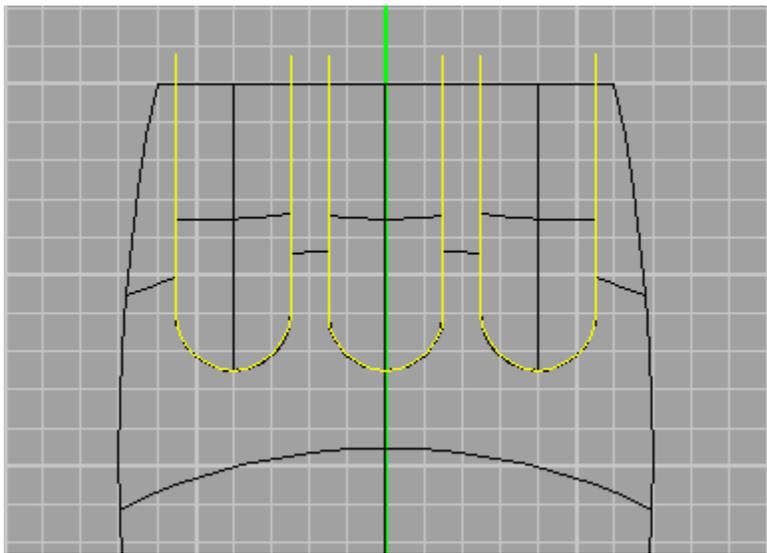
下圖是著色  後的影像



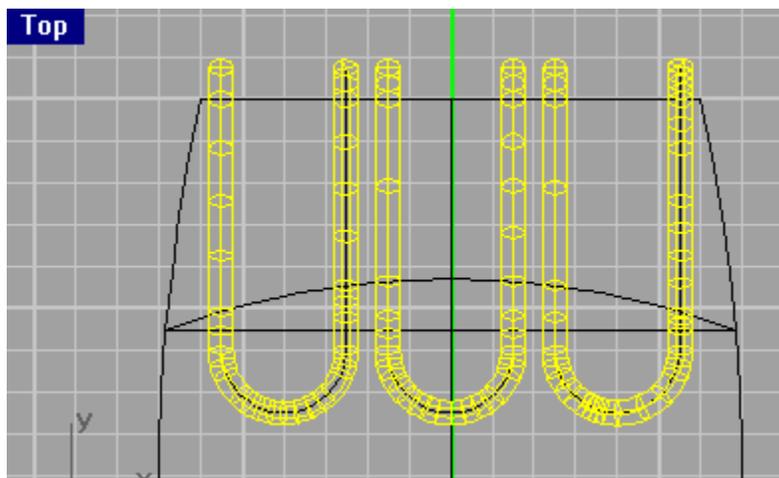
Extend Curve 圖示位置



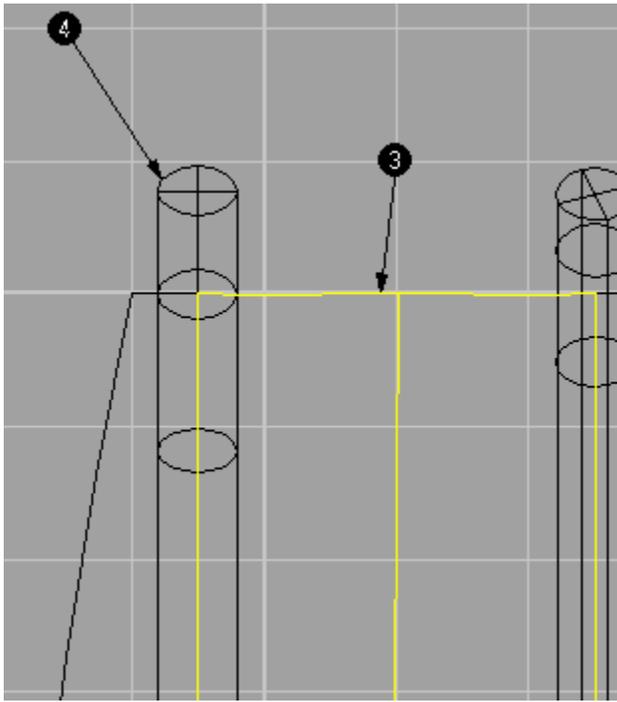
先點選曲線再點選 **Curve - Extend - Extend Curve**  將這些曲線延長，下面會有圖 明沒有加長曲線的結果，如下圖。



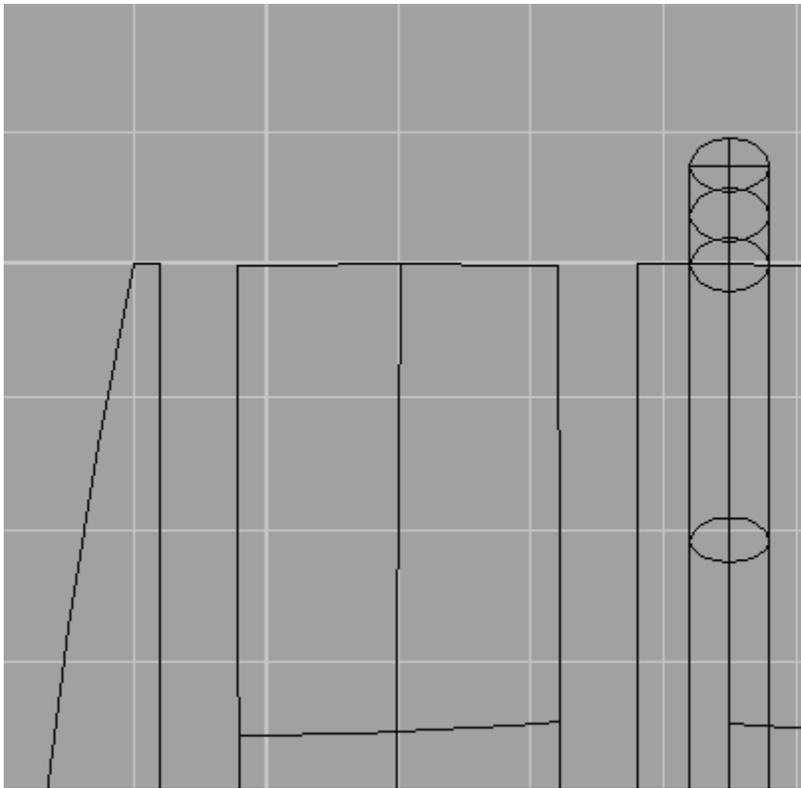
點選 **Solid - Pipe**  繪製管體，輸入 0.3 Enter，如下圖。



同上選 3.再選 4.按右鍵分離出來。



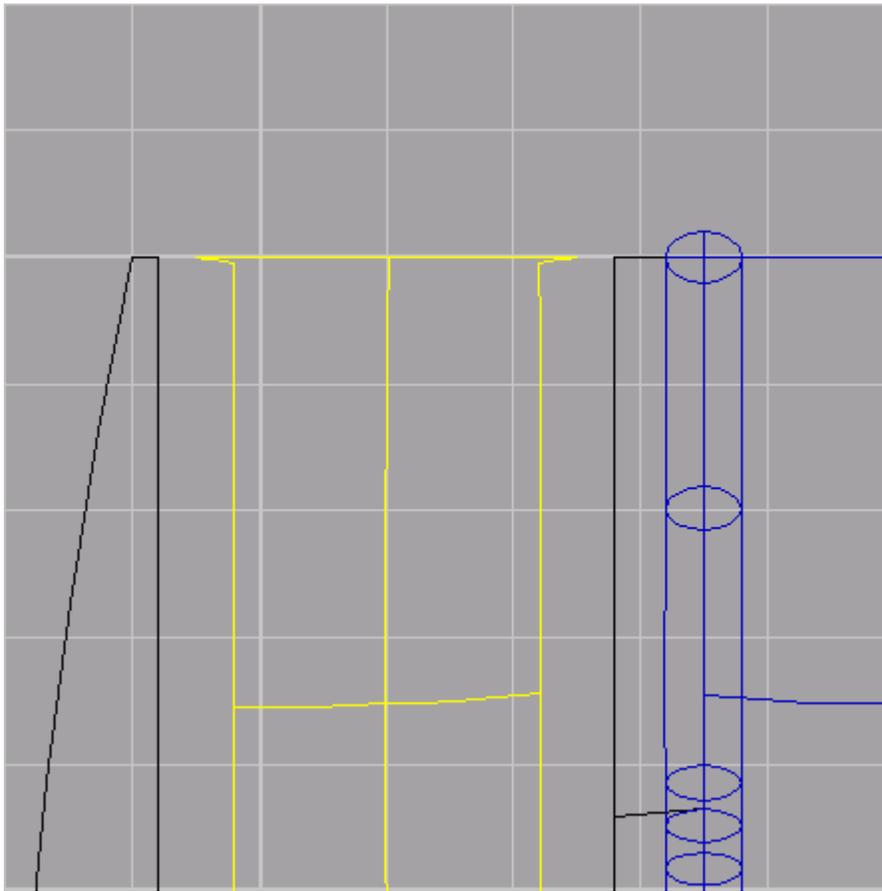
刪除分離出來的面，請完成其餘的兩個面。



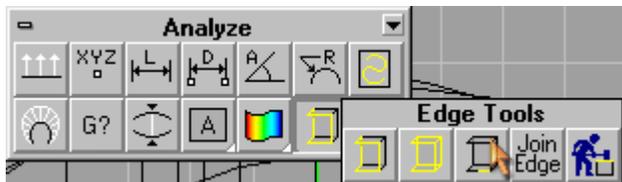
技巧：

在這個例子中，因為管體不是曲線的關係，我們可以將這四個曲面先 **Join** 起來，然後才以管體對這個多重曲面做分離 **Split** 的動作，不必像 "以曲線對多重曲面" 做 **Split** 時，非要在單一曲面上做不可，各位不妨也試著做做看。

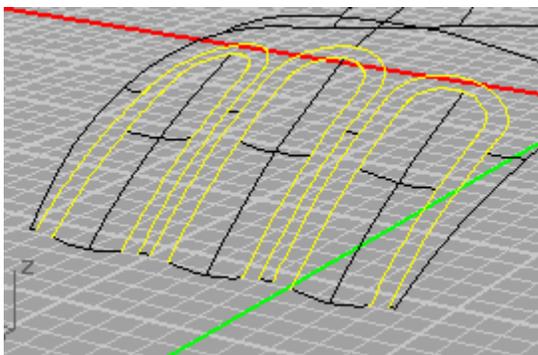
下圖是曲線沒有加長時 **Split** 分割後的結果



Merge Edge 圖示位置



點選 **Analyze - Edge Tools - Merge Edge** 或用右鍵點選  圖示，點選下圖中曲面的邊線，如果閃一下就是邊線還有狀況的，直到出現亮色表示已經成為單一邊線。



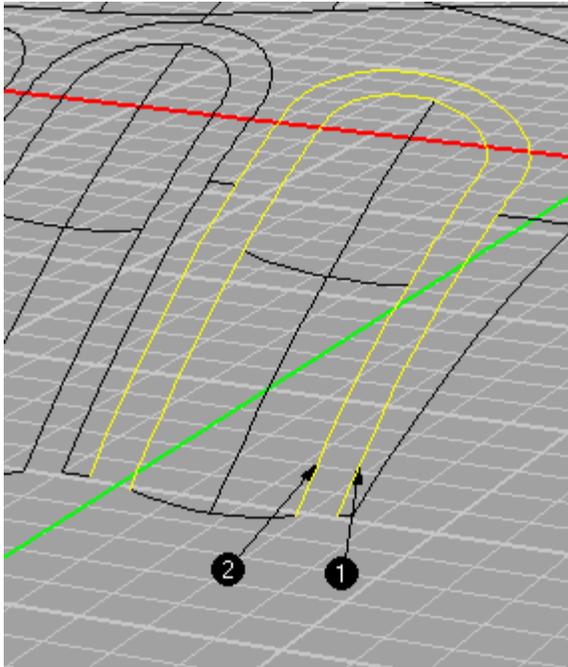
技巧：

在做下一 的混接  之前，我們可以再對這幾個邊界有做過修剪的曲面執行 **Analyze - Edge Tools -**

Rebuild Edges  來讓邊界上的點數減少以及做均分的動作，如此一來，製作出來的混接面的結構線會比

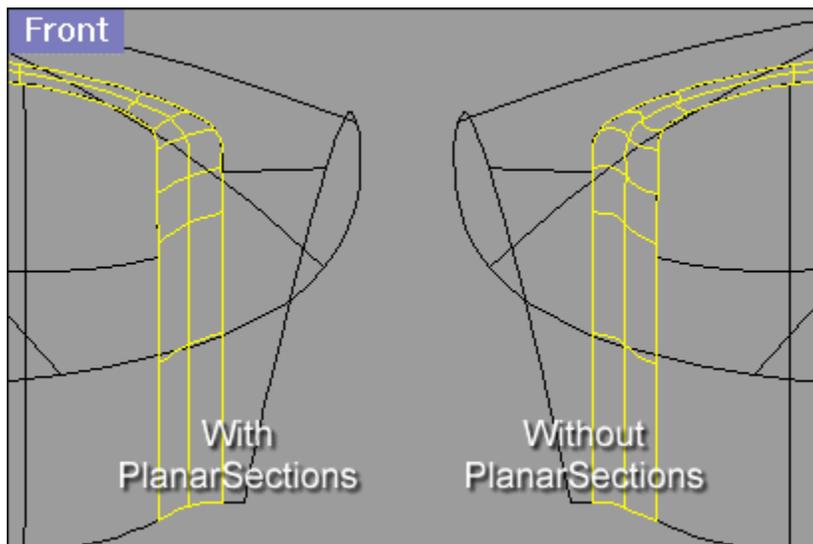
較整齊，也會平順的多。

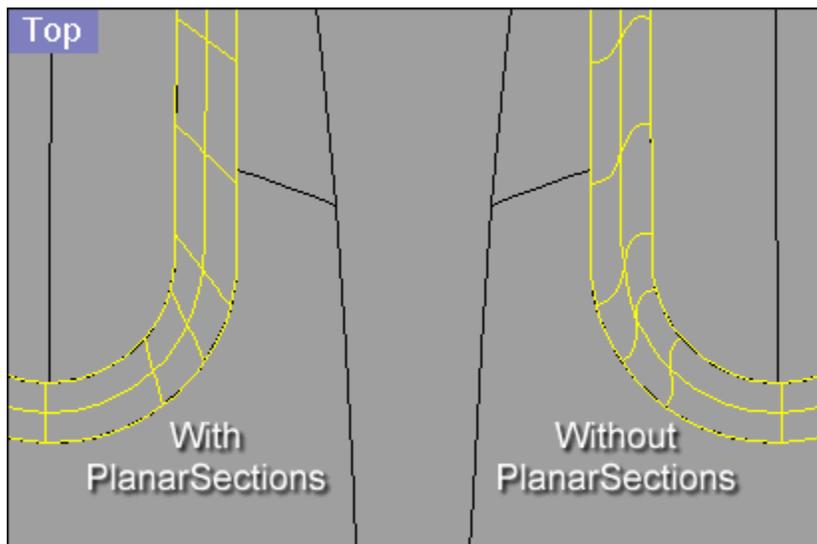
執行 **Surface - Blend** ，點選後按右鍵將曲面連接起來，如下圖。



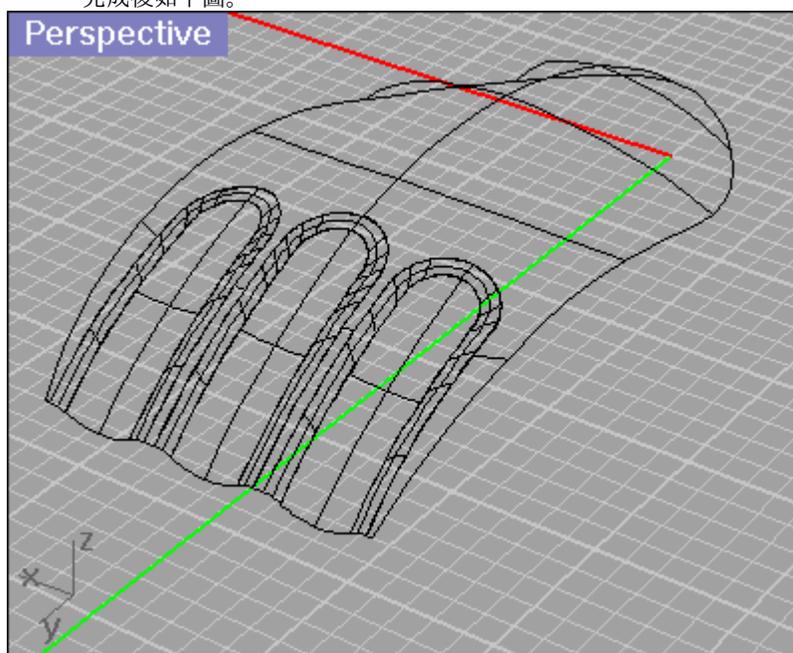
技巧：

在選擇邊界做混接  之前，我們可以先按 **P** 表示要以 **PlanarSections** 的方式製作混接面，這裡使用到的軸向為 **Z** 軸，差異如下圖。



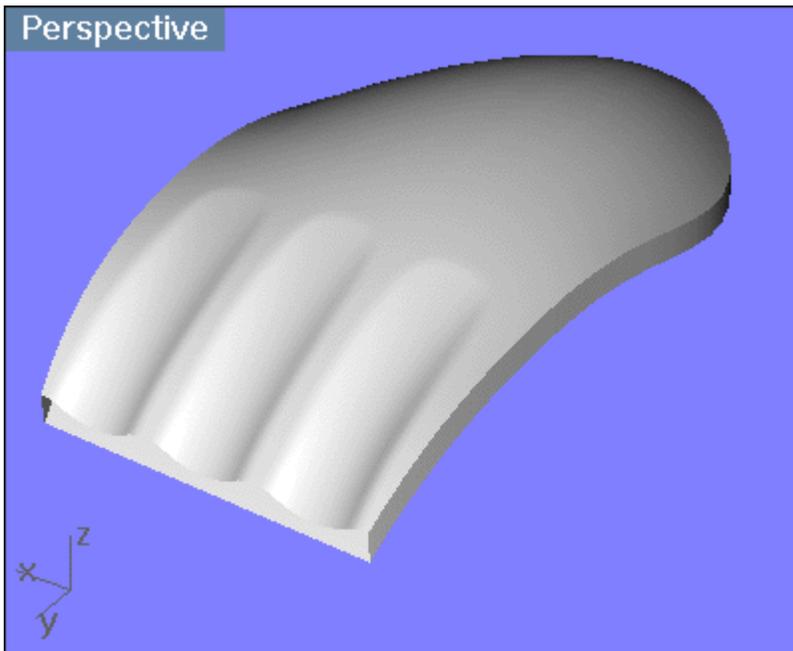


完成後如下圖。



下圖是 **Join** 所有上曲面後，  後的影像。

Perspective



| [回教學首頁](#) | [上一頁](#) | [下一頁](#) |